

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

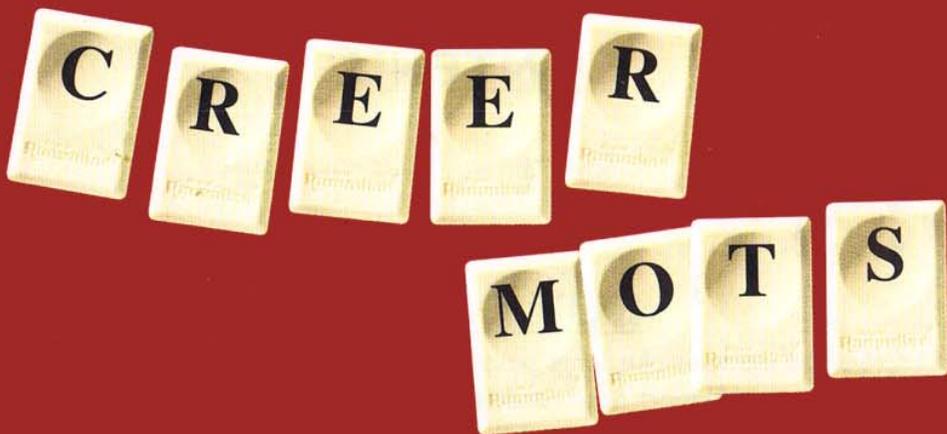
escaleajeux@gmail.com



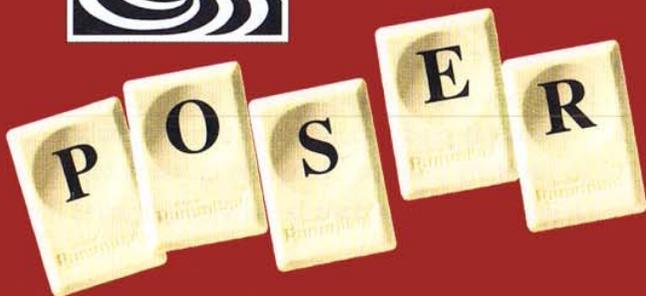
LETTRES

Rummikub®

Le Rami des lettres



RÈGLE DE JEU



LETTRES Rummikub®

Le Rami des lettres

CONTENU

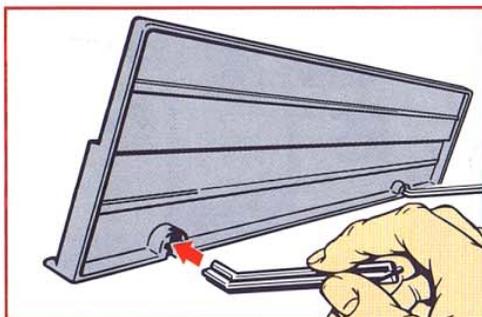
- 110 lettres
- 2 jokers
- 4 réglettes
- 8 pieds

BUT DU JEU

Créer des mots les plus longs possible en utilisant un maximum de lettres de son support pour totaliser le plus grand nombre de points.

PREPARATION

1. Fixez deux pieds à chacune des réglettes comme indiqué ci-dessous et donnez-en une à chaque joueur.



2. Prenez un crayon et une feuille de papier pour marquer vos scores.
3. Mélangez les lettres face cachée sur la table.
4. Chaque joueur prend 14 lettres qu'il dispose sur sa réglette; les plaques restantes sont empilées, face cachée, et composent la pioche.
5. Chaque joueur choisit une lettre dans la pioche et celui qui a la lettre la plus proche du A dans l'alphabet commence la partie (le joker ne peut pas être pris en compte).

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

LA FORMATION DES MOTS

La formation des mots au RUMMIKUB Lettres consiste à arranger les lettres de façon à créer des mots.

Exemple :

Vous disposez sur votre support des lettres suivantes :

E I R I A B C

T L F T S I O

Avec ces lettres, vous pouvez former les mots suivants :

F I A B I L I T E

T A R I F

A I R R A T

T O I T L A I T B O I S

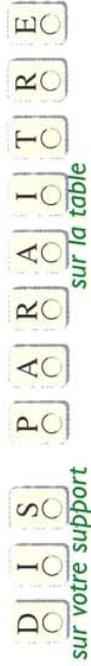
Bien d'autres mots peuvent être créés avec ces lettres.

Attention car, pour être autorisés, les mots que vous formez doivent comporter au moins 3 lettres. Les mots abrégés, les mots étrangers et les mots composés sont interdits, de même que les noms propres et les noms de marque. Les verbes conjugués sont également interdits, ne sont autorisés que l'infinitif et les participes. Sinon, tous les mots qui figurent dans votre dictionnaire sont autorisés et nous vous conseillons vivement de consulter celui-ci en cas de doute quant à l'orthographe de certains mots. En cours de partie, il vous est interdit de former un mot qui serait déjà posé sur la table. Les lettres d'un mot qui ne peut être accepté doivent être reprises par le joueur. En pénalité, il devra tirer une lettre supplémentaire dans la pioche.

RECOMBINAISONS

C'est la partie la plus attrayante du jeu Rummikub. En effet, après avoir créé leur premier mot, les joueurs vont pouvoir utiliser les lettres des mots déjà posés sur la table pour les recombinaison avec les lettres de leur support. Ils peuvent aussi bien manipuler les mots déjà posés par leurs adversaires que par eux-mêmes.

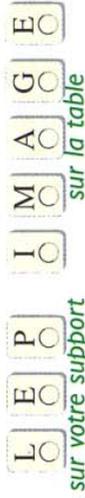
Exemple 1 :



Le joueur peut alors former le mot :



Exemple 2 :



Le joueur peut défaire le mot IMAGE et utiliser les lettres LEP pour former deux nouveaux mots :



Exemple 3 :



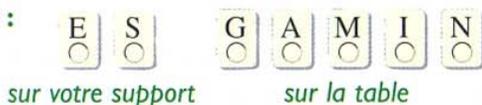
En recombinaison les lettres des deux mots déjà posés sur la table et en y ajoutant ses propres lettres R , O et S, le joueur peut former trois nouveaux mots :



Ces recombinaisons doivent néanmoins répondre aux règles suivantes :

1. Il est interdit aux joueurs de recombinaison les lettres déjà posées sur la table s'ils ne posent pas au moins une lettre provenant de leur support au cours du tour.
2. A la fin de son tour de jeu, un joueur doit avoir correctement regroupé toutes les lettres sur la table afin qu'elles forment des mots autorisés. Si, à la fin de son tour, un joueur est pris en défaut, il devra récupérer l'ensemble des lettres provenant de son support qu'il avait posé pendant le tour, reformer les mots posés sur la table avant son intervention et tirer une lettre de pénalité dans la pioche.
3. A l'exception du cas précédent, toute lettre posée sur la table doit y rester jusqu'à la fin de la partie : les joueurs ne peuvent pas récupérer sur leur support des lettres déjà posées sur la table qu'ils ne réussiraient pas à recombinaison.
4. Toutes les recombinaisons possibles sont autorisées à l'exception de :
 - la mise au pluriel de mots déjà formés
 - la transformation au féminin ou au masculin de mots déjà formés

Exemple :



Il vous est interdit de transformer le mot GAMIN en GAMINS, GAMINE ou GAMINES. Vous pouvez en revanche former le mot MINAGES.

LIMITE DE TEMPS

Une limite de temps d'une minute est recommandée pour chaque tour. Le joueur qui ne respecte pas cette limite devra récupérer l'ensemble des lettres provenant de son support qu'il a posé pendant le tour, reformer les mots posés sur la table avant son intervention et tirer une lettre de pénalité dans la pioche.

LES JOKERS

Il y a deux jokers dans le jeu. Ils peuvent remplacer n'importe quelle lettre dans un mot. Les jokers peuvent être utilisés lors de la création du premier mot d'au moins 6 lettres (voir & LE JEU plus loin). Une fois posé sur la table, un joker peut être repris par tous les joueurs qui peuvent le remplacer par la lettre qu'il représente. Cette manipulation ne peut être effectuée par un joueur que lors de son tour de jeu. La lettre qui remplace le joker doit toujours provenir du support de l'un des joueurs et non de la table. Lorsque le joker vient d'être remplacé, il doit aussitôt être réutilisé sur la table, il ne peut revenir sur le

support du joueur. Un joueur ne peut remplacer un joker avant d'avoir créé son premier mot d'au moins 6 lettres (voir & LE JEU plus loin). Les lettres qui forment le mot où figure le joker ne peuvent être dissociées tant que le joker n'a pas été remplacé.

LE SCORE

Toutes les lettres, ainsi que les jokers, valent un point.

A chaque tour de jeu, le joueur marque un point par lettre de son support qu'il a réussi à poser sur la table. Ces points sont doublés si le joueur a réussi à placer toutes les lettres qu'il possédait sur son support. Le joueur marque également un point par lettre qui compose le mot le plus long qu'il vient de créer pendant le tour.

Exemple : reprendre l'exemple 3 du paragraphe RECOMBINAISONS :

Le joueur marque 2 points pour avoir posé 2 lettres de son support sur la table + 5 points puisque le mot BORDS est le mot le plus long qu'il vient de composer et contient 5 lettres => le joueur marque donc un total de 7 points lors de ce tour de jeu.

LE JEU

1. Pour débiter la partie, les joueurs doivent poser sur la table un mot d'au moins 6 lettres formé à partir des lettres de leur support. S'ils ne peuvent créer ce mot, ils tirent une lettre supplémentaire et attendent leur prochain tour de jeu.
2. Au tour suivant, un joueur qui a formé son mot de 6 lettres doit tenter de créer des mots les plus longs possible et essayer de poser un maximum des lettres qu'il possède sur son support. Il a maintenant la possibilité d'utiliser les lettres que tous les joueurs ont déjà posées sur la table pour les recombinaison entre elles. Il peut créer autant de mots qu'il le désire.
3. Tout au long de la partie, les joueurs doivent toujours avoir au moins 7 lettres sur leur support. Si nécessaire, à la fin de leur tour respectif, les joueurs tirent autant de lettres dans la pioche qu'ils en ont besoin pour disposer de ces 7 lettres.

Si un joueur vide son support lors de son tour de jeu, il devra donc reprendre 7 lettres.

Si un joueur ne réussit pas pendant son tour de jeu à poser au moins une lettre de son support, il doit tirer une lettre de pénalité dans la pioche et passer son tour.

FIN DU JEU

Lorsqu'il ne reste plus de lettres dans la pioche et que l'un des joueurs n'a plus de lettre sur son support, le jeu est terminé. Le joueur qui a totalisé le plus grand nombre de points est déclaré vainqueur.

STRATEGIE

Etant donné que le but du jeu est de marquer le plus grand nombre de points, rappelez-vous de :

1. Former des mots les plus longs possible en utilisant notamment des suffixes et des préfixes.
2. Utiliser dans le même tour toutes les lettres de votre support pour doubler le nombre de points que vous rapportent ces lettres.

VARIANTES

1. Le temps d'une minute par tour de jeu est donné à titre indicatif. Vous pouvez augmenter cette durée lors de vos premières parties de RUMMIKUB Lettres ou si vous jouez avec de jeunes joueurs. Inversement, vous pouvez réduire cette durée si les jeux de lettres n'ont plus de secret pour vous.
2. Une variante amusante du RUMMIKUB Lettres consiste à ne créer que des mots se rapportant à un thème particulier. Cela rend le jeu plus difficile et n'est conseillé qu'aux joueurs expérimentés.

REPARTITION DES LETTRES

A 8	H 2	O 7	V 2
B 2	I 9	P 2	W 1
C 3	J 1	Q 1	X 1
D 3	K 1	R 7	Y 1
E 16	L 6	S 7	Z 1
F 2	M 4	T 7	
G 2	N 7	U 7	

M A N I P U L E R

L E T T R E S

R A M M I

J O U E R



Rummikub® est une marque déposée pour son principe et ses éléments de jeu authentiques.
©1996 Hertzano, Israël. Boîte ©1996 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Fabriqué sous license de Hertzano. Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie
Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14329F₁₀₉₆